

INTERNATIONAL KORFBALL FEDERATION



FEDERAZIONE ITALIANA KORFBALL



LE REGOLE DEL MONOKORFBALL INDOOR E OUTDOOR (4 vs. 4)

Le definizioni e l'introduzione

1. Campo da gioco e panchina

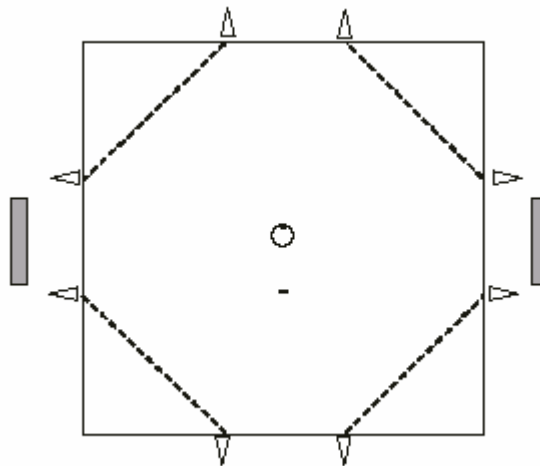
a. campo

Le dimensioni del campo di gioco sono 20x20 m. In ciascun angolo c'è un triangolo i cui lati dell'angolo retto sono lunghi 7 m.

I coni segnaletici sono usati quando non è possibile segnare le diagonali sul campo di gioco.

b. panchina

Due panchine sono poste lungo la linea di fondo ai lati opposti del campo (vedi disegno).



2. Delimitazioni

L'intero campo di gioco è delimitato chiaramente da linee o nastri. I nastri devono essere fissati al suolo. Se non è possibile segnare sul terreno le linee diagonali dei triangoli angolari, allora la fine di ogni linea sarà segnata da degli indicatori (per esempio i coni o qualcosa di simile) come mostrato sopra nello schema.

Verrà segnata l'area di rigore ad una distanza di 2.50 m di fronte al palo.

3. Pali

Il palo è posto al centro del campo. Il palo ha sezione circolare e può essere fatto di :

- legno solido con un diametro di 5-8 cm o
- tubo metallico con un diametro di 4.5-8 cm.

E' fissato perpendicolarmente al suolo e non sporge sopra i canestri.

4. Canestri

Un canestro cilindrico senza il fondo è fissato al palo. Il suo punto più alto deve essere a 3.50 m da terra in tutti i punti; è alto 25 cm e ha un diametro interno di 39-41 cm. Il bordo superiore è spesso 2-3 cm. Il canestro è fatto di canna. Deve essere a tinta unita (è permesso l'uso di un canestro sintetico, purché simile nelle caratteristiche a quello di canna). Il canestro è attaccato al palo in modo da non potersi muovere. Se sotto vengono usati supporti in metallo, allora questi possono coprire solo $\frac{1}{4}$ della circonferenza più vicina al palo. Fasce metalliche all'esterno possono coprire solo $\frac{1}{3}$ della circonferenza.

5. Palla

Il Korfbal si gioca con una palla rotonda N° 5 con l'involucro esterno fatto di pelle o materiale sintetico simile. La palla sarà di due colori. La superficie della palla non deve essere liscia; i giocatori devono avere una buona presa per esempio sulle cuciture della palla.

Deve pesare fra 445 g e 475 g e deve avere una circonferenza fra 68 e 70.5 cm e deve essere gonfiata in modo appropriato.

6. Giocatori

a. numero e posizione

Ogni squadra è composta da quattro giocatori e quattro giocatrici, di cui due giocatori e due giocatrici giocano in campo nello stesso tempo.

b. squadre incomplete

Quando una o ambedue le squadre sono incomplete, il gioco può iniziare o continuare solo se è possibile uno schieramento di due uomini e due donne.

c. sostituzione dei giocatori

I quattro giocatori in campo possono essere sempre sostituiti da un altro giocatore. I giocatori sostituiti possono sempre tornare in gioco. La sostituzione è permessa solo quando il gioco è stato già fermato dall'arbitro ed ha luogo nella prossimità della panchina della squadra interessata alla sostituzione.

d. abbigliamento e scarpe

I giocatori di ogni squadra devono indossare una divisa sufficientemente diversa da quella dell'altra squadra. I giocatori possono indossare scarpe sportive.

7. Capitano, allenatore ed altre persone legate alla squadra

a. capitano

Un giocatore per ogni squadra è capitano. Rappresenta la squadra ed è responsabile della condotta dei suoi giocatori. In assenza dell'allenatore ha i doveri dell'allenatore.

b. allenatore

Quando è presente si va a presentare all'arbitro prima dell'incontro. Rimarrà seduto in panchina a parte brevi periodi quando può lasciare la panchina e parlare alla sua squadra al di fuori del campo di gioco, o, durante una pausa di gioco, chiede sostituzioni o time out.

c. riserve

Le riserve devono restare sedute in panchina.

8. Arbitro

L'arbitro controlla il gioco. I suoi compiti sono:

- a. Decidere se il campo di gioco, il materiale ed il tempo siano adatti (ovviamente la variabile dei fenomeni atmosferici è valida per il monokorfbal outdoor).
- b. Far rispettare le regole. L'arbitro punisce ogni infrazione alle regole. Se questo può svantaggiare la squadra che ha subito il fallo, l'arbitro può scegliere di non punire l'infrazione (regola del vantaggio).
- c. Per indicare l'inizio, l'arresto e la fine del gioco ed il time out usa il fischietto. Per iniziare o riprendere il gioco l'arbitro fischia non appena il giocatore è pronto a tirare e che tutte le regole (§ 19 e § 20) siano rispettate.
- d. In caso di comportamento scorretto l'arbitro può ammonire il giocatore, l'allenatore, la riserva o chiunque sia legato formalmente alla squadra, mostrando il cartellino giallo. Dovesse la persona ammonita comportarsi in modo scorretto per la seconda volta, allora deve essere espulsa mostrando il cartellino rosso.

Esempi di comportamento scorretto includono picchiare, prendere a pugni od a calci, far cadere intenzionalmente un avversario; le infrazioni ripetute, specialmente dopo un'ammonizione; muovere apposta il palo durante un tiro; insultare, non importa chi; fare osservazioni sull'arbitro; lasciare il campo senza un buon motivo e ritardare lo schieramento dopo un time-out. Nei casi di comportamento scorretto (per esempio

aggressione fisica violenta) la persona è immediatamente espulsa mostrandogli il cartellino rosso.

9. Cronometrista

Se possibile l'arbitro indicherà un cronometrista, il cui compito è quello di avvisarlo della fine del primo e del secondo tempo.

10. Assistente arbitro

Per assistere l'arbitro può essere impiegato un assistente arbitro, il cui compito è quello di accertarsi che la palla sia fuori, di attirare l'attenzione dell'arbitro su qualsiasi fallo commesso vicino a lui e di svolgere altri compiti pre-definiti dall'arbitro stesso.

11. Durata e time-out

- a. Un incontro è formato da due tempi da 10 minuti ciascuno con un'interruzione di 3 minuti fra il primo e il secondo tempo.
- b. Un time-out è una pausa del gioco che dura 60 secondi non inclusi nel tempo di gioco. Ogni squadra può chiedere un solo timeout per incontro. Ogni squadra andrà alla linea vicina alla propria panchina per il time-out. Dopo 45 secondi l'arbitro fischierà perché i giocatori riprendano le proprie posizioni.

12. Gol

Si segna un gol quando la palla è caduta completamente attraverso il canestro e vale un punto. Un gol segnato da uno dei quattro triangoli vale due punti. Viene segnato ugualmente un gol quando l'arbitro fischia un'infrazione e al momento del fischio la palla era già stata lanciata ed era al di fuori della portata dei difensori. La squadra che segna più punti vince.

13. Schieramento

Durante tutto l'incontro una squadra deve essere composta da due giocatori e due giocatrici. I giocatori possono essere sostituiti durante tutta la durata dell'incontro.

14. Lancio d'avvio

Si fa da uno dei quattro triangoli del campo all'inizio dell'incontro, dopo ogni gol e dopo tutte le infrazioni al § 16 da parte della squadra in attacco. Dopo un gol il lancio d'avvio è assegnato alla squadra che non ha tirato. Le regole del § 19 d verranno applicate per tutti i lanci d'avvio.

15. Ottenere il possesso di palla

Quando i difensori ottengono il possesso di palla il primo passaggio va fatto verso uno dei triangoli prima di segnare. Una squadra che fa il lancio d'avvio si considera che abbia soddisfatto questa richiesta. Una squadra che rimette in gioco una palla uscita fuori non ha bisogno di adempiere a questa regola.

16. Infrazioni alle regole

Durante una partita è proibito:

- a. **Toccare la palla con le gambe od i piedi**

Se l'infrazione non è intenzionale e non esercita nessuna influenza sul gioco non sarà punito.

- b. **Colpire la palla con il pugno**

Tutti i colpi con il pugno chiuso sono punibili, anche quando la palla è in realtà toccata con il polso o con il dorso della mano.

- c. **Prendere possesso della palla da caduti**

Quando qualsiasi parte del corpo che non siano i piedi è a contatto con il terreno, non è permesso prendere o toccare palla. Comunque, quando un giocatore che è già in possesso di palla cade, allora gli è

permesso giocare la palla da quella posizione. E' permesso, naturalmente, alzarsi dopo essere caduti con la palla.

d. Correre con la palla

Correre con la palla è contrario all'obbligo di collaborazione. Il cambio di posizione con il possesso di palla è quindi permesso solo quando non sarebbe possibile passare in altro modo la palla scorrevolmente, o tirare, o fermarsi con la palla.

Applicando questi principi bisogna distinguere tre casi:

1. Quando il giocatore che afferra la palla è fermo

In questo caso può muovere una gamba a sua scelta, purché l'altra rimanga al suo posto. E' permesso girare su quest'ultima.

2. Quando afferra la palla il giocatore che sta correndo o saltando: prima si ferma e poi lancia la palla o la tira

La regola dice che, dopo aver preso la palla, il giocatore deve fermarsi immediatamente e completamente.

Dopo essersi fermato, si applicano le stesse regole menzionate nel paragrafo 1.

3. Dopo aver preso la palla mentre corre o salta il giocatore lancia la palla prima di essersi fermato completamente

e. Evitare la collaborazione (gioco individuale)

- lanciare via la palla con l'intenzione di riprenderla da un'altra parte;
- palleggiare con la palla correndo.

Il gioco singolo non è punibile:

1. Quando il giocatore non cambia posizione in modo evidente

Per esempio un giocatore, mentre è fermo, passa la palla da una mano all'altra, o fa rimbalzare la palla a terra e la riprende.

2. Quando non è intenzionale evitare la collaborazione

Per esempio un giocatore passa la palla ad un altro giocatore, ma quest'ultimo non riesce a prenderla; quando si contende la palla con un altro giocatore e non riesce a prenderla bene ma la fa palleggiare e la prende dopo.

f. Passare la palla ad un altro giocatore della propria squadra

g. Ritardare il gioco

Questi include:

- aspettare troppo prima di passare la palla;
- ritardare la preparazione di un passaggio libero o la ripresa dall'angolo;
- passaggi eccessivi con l'intenzione di non creare occasioni di tiro;
- ignorare intenzionalmente chiare opportunità di tiro.

h. Strappare, togliere e rubare la palla dalle mani di un avversario

i. Spingere, aggrapparsi o respingere un avversario

Questo trattenere l'avversario in modo falloso deve essere punito, non importa se questo abbia o meno la palla.

Ogni impedimento ai liberi movimenti dell'avversario è vietato sia che venga fatto deliberatamente o meno.

j. Ostacolare un avversario in modo eccessivo

Il giocatore che ostacola può deviare il lancio della palla nella direzione desiderata con delle azioni il cui risultato è che la palla venga lanciata contro la sua mano o il suo braccio.

Gli è concesso di bloccare la palla mettendo un braccio nella sua traiettoria, ma non deve:

- ostacolare il suo avversario nell'uso del corpo bloccandogli il braccio invece della palla;
- colpire la palla o il braccio di tiro, per esempio il braccio o la mano usati per ostacolare non devono muoversi verso la palla nel momento del contatto.

k. Ostacolare un avversario del sesso opposto

l. Ostacolare un avversario già ostacolato da un altro giocatore

m. Giocare al di fuori della propria zona

n. Tirare da una posizione di difesa

Il tiro deve venire considerato difeso quando il difensore che ostacola soddisfa tutte le seguenti condizioni:

- deve essere più vicino al palo che l'attaccante (eccetto quando lui e l'attaccante sono vicini e ai lati opposti del palo, in qual caso le condizioni 2, 3 e 4 sono sufficienti);
- deve essere entro la lunghezza di un braccio dall'attaccante (la lunghezza di un braccio significa che il difensore è abbastanza vicino da toccare il torso all'attaccante);
- deve essere rivolto verso l'attaccante;
- deve davvero cercare di toccare la palla.

o. Tirare dopo aver tagliato fuori un altro attaccante

p. Segnare dall'area di difesa o direttamente da un passaggio libero

q. Tirare quando si gioca senza un avversario personale

r. Influenzare il tiro muovendo il palo

s. Afferrare il palo saltando o correndo per spingersi via più velocemente

t. Violare le condizioni stabilite per un passaggio libero o per un rigore

u. Giocare in modo pericoloso

§ 20 Rigore

a. Quando assegnare un rigore

Le infrazioni commesse che fanno perdere l'occasione di segnare sono punite con un rigore per la squadra che ha subito fallo. Si può assegnare un rigore anche per altre infrazioni che ostacolano ripetutamente l'attacco in modo scorretto.

b. Luogo del rigore

Il rigore va tirato dall'area di rigore (vedi § 2) che è a 2.50 m dal palo.

c. Come tirare un rigore

Si può segnare direttamente da un rigore. La persona che tira il rigore non deve toccare il suolo fra il palo e l'area di rigore con nessuna parte del corpo prima che la palla abbia lasciato le sue mani. Tutti gli altri giocatori devono mantenere una distanza di 2.50 m (in tutte le direzioni) da qualsiasi punto della linea immaginaria fra il palo e l'area. Devono evitare qualsiasi commento o azione che possa disturbare chi tira il rigore.

Se necessario verrà prolungato il primo o il secondo tempo per tirare un rigore.

La regola § 19 c che determina che gli avversari possono muoversi entro la distanza stabilita non appena il giocatore che fa il passaggio libero muove la palla: è la regola che determina che i giocatori della stessa squadra di chi effettua il passaggio libero nella zona di attacco devono essere ad una distanza di 2.50 m l'uno dall'altro finché la palla non sia in gioco (e non si applicano in caso di rigore).



“A. S. C. D. - F.I.K.”
Associazione Sportiva Culturale Dilettantistica
Federazione Italiana Korfball

Per informazioni:

“A. S. C. D. - F.I.K.”

Associazione Sportiva Culturale Dilettantistica

Federazione Italiana Korfball

c/o Presidente Dott. Domenico BENCIVENGA

Via Isonzo n. 70 - 10141 Torino (TO)

Tel. 011378320 - Tel. 0115096543 - Cell. 3474462849

Fax 0113802133

Home Page www.federazioneitalianakorfball.it

E-Mail info@federazioneitalianakorfball.it

E-Mail domenico_bencivenga@fastwebnet.it

In collaborazione con:

Associazione Sportiva Culturale Dilettantistica

Gruppo Sportivo Mondo Sport

Torino

&

Associazione Sportiva Culturale Dilettantistica

Korfball Club Aurora 2003

Borgata Tagliaferro - Moncalieri (Torino)